SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Grandi notizie: dal 3 al 6 aprile si svolgerà l'edizione primaverile di Romics, l'attesa fiera del fumetto di **Roma**. Noi saremo lì, insieme ai bravissimi ragazzi di **M3 Magazine**, in uno stand pieno di sorprese per tutti: potrete provare in anteprima l'**Oculs Rift** e partecipare ai nostri contest! Non solo: durante la manifestazione sarà presentato **Il Principe dell'Abisso**, romanzo **fantasy** del nostro collaboratore **Stefano Dicati**. Non mancate per nessun motivo!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

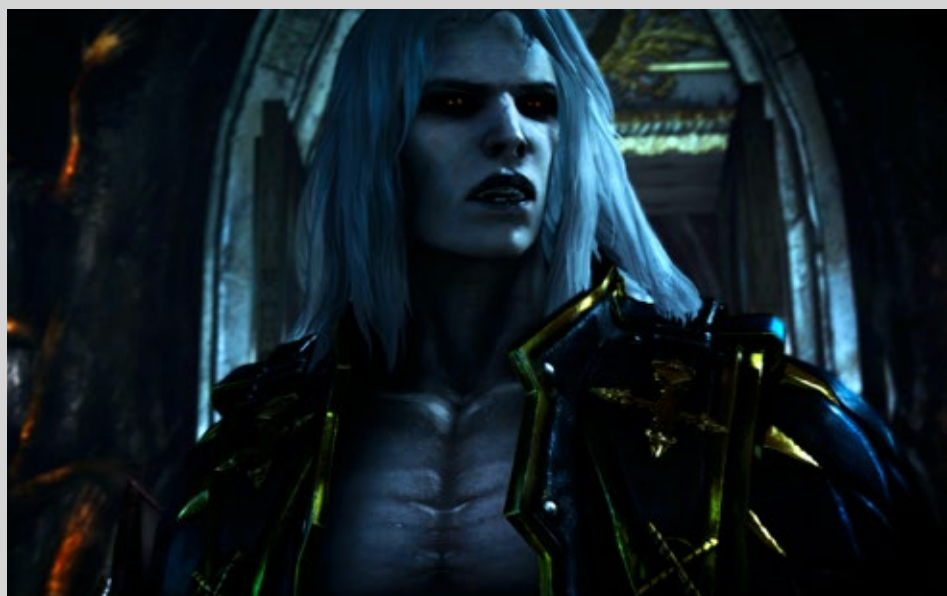
GROUND ZEROES: IL RITORNO DI SNAKE!

Un capitolo aggiuntivo di Metal Gear in attesa di The Phantom Pain

Il **breve prologo di The Phantom Pain** è realtà: **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** è finalmente disponibile sulle principali piattaforme. I possessori di **PS4**, **PS3**, **Xbox One** e **Xbox 360** possono iniziare a scaldare i pad: con una nuova avventura interamente **open-world** e ricca di spunti per innovazioni a livello ludico e narrativo, **Ground Zeroes** descrive un futuro totalmente nuovo per la serie, creato grazie all'utilizzo del nuovo motore grafico **Fox Engine**. La storia ci porta nel 1975, durante il tentativo di infiltrazione nella base cubana chiamata **Omega**. Il gioco è stato rilasciato il 20 marzo in **Europa**, quindi quando starete leggendo questo articolo potrete tranquillamente acquistarlo!

IL NUOVO NINJA GAIDEN

Cyborg in azione con grafica... da cartone!

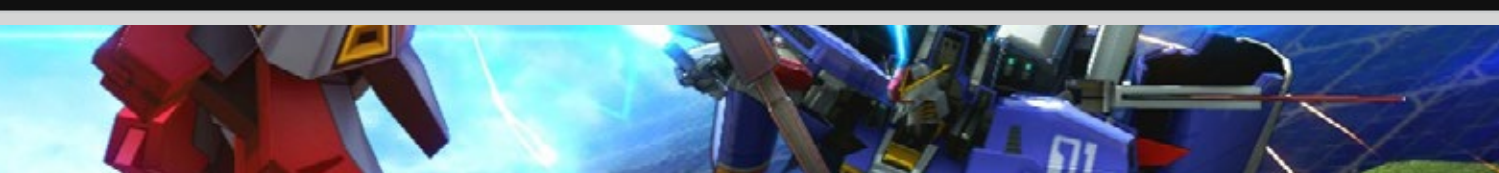
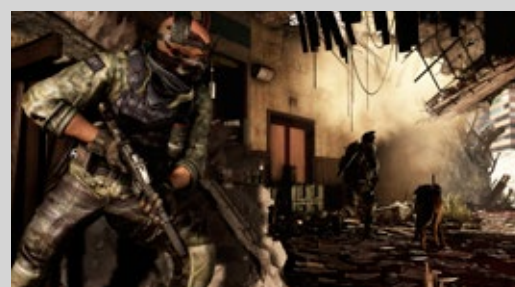
Il Team Ninja ha rilasciato una serie di nuove immagini dedicate all'esagerato **Yaiba: Ninja Gaiden Z**, spin-off della celebre serie omonima. Come protagonista troveremo un **cyborg**, impegnato in una azione davvero al cardiopalma. Il gioco sarà disponibile dal 21 marzo su **PS3**, **Xbox 360** e **PC**.

UN DLC PER ALUCARD

Lords of Shadow 2 si espande a marzo

MercurySteam ha riservato all'amato personaggio di Alucard un ruolo centrale nel nuovo **DLC** di **Castlevania: Lords of Shadow 2**, intitolato **Revelations**. Il contenuto aggiuntivo, disponibile dal 25 marzo, racconta le vicende di **Alucard** impegnato a indagare sulle sue origini. La storia, tanto per cambiare, si tinge di rosso!

DEVASTAZIONE IN DLC PER COD: GHOSTS

L'espansione introduce nuove mappe, armi e un episodio inedito

Activision ha finalmente svelato il nuovo DLC di Call of Duty: Ghosts, intitolato **Devastation**. Il contenuto aggiuntivo offrirà quattro mappe **multiplayer**, un'arma inedita denominata **The Ripper**, che può essere usata come mitraglietta e fucile d'assalto "on the fly", e il secondo episodio della serie dedicata alla modalità **Estinzione**, intitolato **Mayday** e incentrato su un misterioso vascello di ricerca cinese, abbandonato nel mare di **Tasmania**. Il **DLC** sarà disponibile dal 3 aprile in esclusiva temporale su **Xbox One** e **360**. Siete pronti a combattere?

GUNDAM: UN RITORNO IN GRANDE STILE

Il nuovo capitolo per PS3 includerà i titoli rilasciati in passato

Play-Asia.com ha finalmente aperto i pre-ordini del nuovo **Gundam: Mobile Suit - Side Stories**. Il gioco uscirà il 29 maggio in esclusiva **PS3** e conterrà sia il nuovo episodio della saga che i rifacimenti in **HD** dei vecchi titoli della serie, rilasciati in passato per **Saturn**, **Dreamcast** e **PlayStation 2**. Insomma, nessuno ce la fa contro **Gundam**... anche in **HD**!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: WARNER BROS. / GENERE: AVVENTURA / USCITA: 14 - 10 - 2014

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

A cura di: Giovanni Vincenti

L'opera decisiva di Rocksteady si preannuncia come il gran finale della serie Arkham. Questo quarto capitolo, infatti, si svolge un anno dopo le vicende di **Arkham City**; la criminalità di **Gotham** è diminuita drasticamente, ma la realtà è un'altra: le stesse forze che avevano messo a ferro e fuoco la città, ora tramano qualcosa che potrebbe mettere in subbuglio l'intera **Gotham**... **Batman** inizia a mobilitarsi per ristabilire l'ordine e si prepara per affrontare la sua più grande battaglia a bordo della **Batmobile**, autentico ospite d'eccezione di questo nuovo capitolo. Il suggestivo **trailer** in **CG** rilasciato da **Warner** per l'avvento di **Arkham Knight** mette **Batman** di fronte a una sorta di droide-clone con le stesse sembianze dell'**Uomo Pipistrello** e con una "A" dipinta sul petto. Non sappiamo ancora chi si cela dietro a questo personaggio né chi può averla creato, ma la curiosità è già altissima! Quello che possiamo aspettarci senza timori è sicuramente il ritorno di quel free **flOw** combat che ha fatto scuola e la ricomparsa di fasi **stealth** di spessore. Rimaniamo in trepidante attesa e con le dita incrociate, dunque: il capitolo conclusivo della saga arriverà a fine anno su **PS4**, **Xbox One** e **PC**!

DARK SOULS II

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Vista l'etichetta di prodotto dedicato alla cerchia di giocatori intrepidi, non avremmo mai pensato che Demon's Souls, titolo firmato From Software, avrebbe attirato su di sé un numero così elevato di estimatori, tanto da "costringere" **Namco Bandai** a produrre altri due capitoli. Parliamo di un titolo dalle sconfinate sfaccettature, complesso e articolato, bello da vedere e soprattutto in grado di dare enormi soddisfazioni una volta portato a termine. Detto ciò, come non accogliere con esultanza, ma anche con un tantino di timore reverenziale, l'attesissimo **Dark Souls II**? Modificare un **gameplay** ben strutturato non è stata per fortuna la politica seguita nello sviluppo

di questo nuovo episodio che, rispetto al suo predecessore, smussa gli angoli di qualche scelta eccessivamente ‘squadrata’ rendendo lo scorrimento del gioco più gradevole e meno rigido. L’**action rpg** subisce dunque poche modifiche alla sua struttura di base rimanendo ancorato alle sue origini e riproponendo i suoi punti di forza. Livellamento del vostro personaggio, potenziamento dell’equipaggiamento, acquisizione delle magie o degli incantesimi e molto altro, sono sostenuti come sempre dall’accumulo delle **Anime**, moneta di scambio che vi permetterà di evolvere il vostro **PG** dalla sua forma base. Perdere uno scontro e dunque venire uccisi, significherà abbandonare tutte le **Anime** sino ad all’ora faticosamente accumulate ed essere costretti a recuperarle ripercorrendo tutta la strada (comprensiva dei nemici abbattuti ritornati in vita) dal falò più vicino che, come sempre, rappresenta una sorta di **check point** posto lungo il percorso da affrontare. La struttura base è dunque sempre la medesima e vi costringerà ad essere attentissimi alle sfaccettature di ogni nemico, a come affrontarlo e a come difendersi. Su questa intelaiatura sono state poste alcune modifiche: la più eclatante è rappresentata dalla scomparsa dei nemici nelle zone in cui questi saranno stati uccisi per un certo numero di volte. Ma questa mossa non è stata pensata per alleviare la difficoltà del gioco, bensì più per evitare l’escamotage del **farming** attraverso il

quale, una volta scovata un'area prolifica si poteva procedere con l'accumulo di un grande numero di **Anime** e potenziare facilmente il nostro **PG**. Anche in **Dark Souls II** sarà possibile scegliere tra diverse classi disponibili: guerriero, arciere, stregone e via dicendo, tutte caratterizzate da livelli inizialmente diversi e contraddistinte da specifici parametri come forza, fede, agilità, destrezza e così via. Premio **Oscar** per la bellezza delle ambientazioni ricreate: un mondo **dark fantasy** incredibilmente vasto e soprattutto ben legato fra i suoi substrati. Viaggiare da una località all'altra risulta un'esperienza davvero unica, profonda e migliore rispetto a quella che poteva essere vissuta nel suo predecessore. Poco importa se la struttura tecnica appaia troppo ancorata al passato con **texture** non sempre all'altezza, perché tutto passa in secondo piano grazie allo strapotere scenico messo in campo. **Dark Souls II** vi impegnerà per oltre cinquanta ore di gioco grazie alle varie sub quest, senza contare l'esperienza **online**, fatta di collaborazione e impegnativo PVP. Non lasciatevi sfuggire uno degli ultimi grandi titoli dell'ormai passata generazione targata **Xbox 360** e **PlayStation 3**!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NAMCO-BAN-

SVILUPPO: FROM SOFTWARE

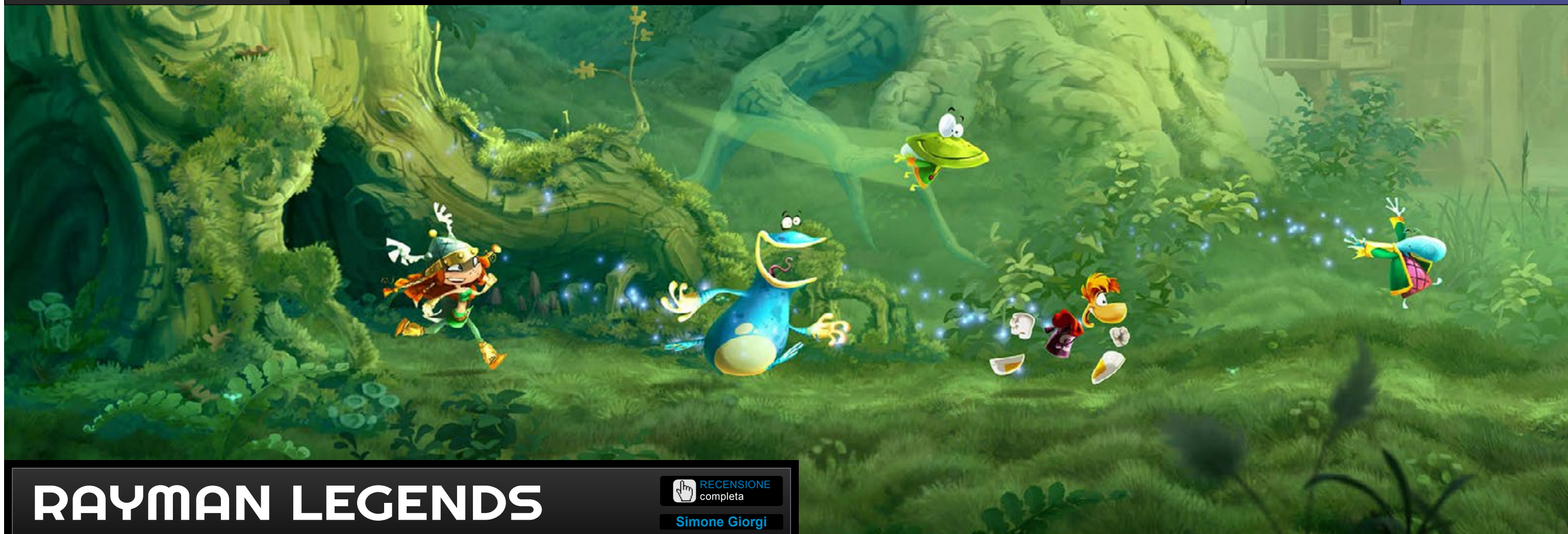
GENERE: ACTION RPG

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

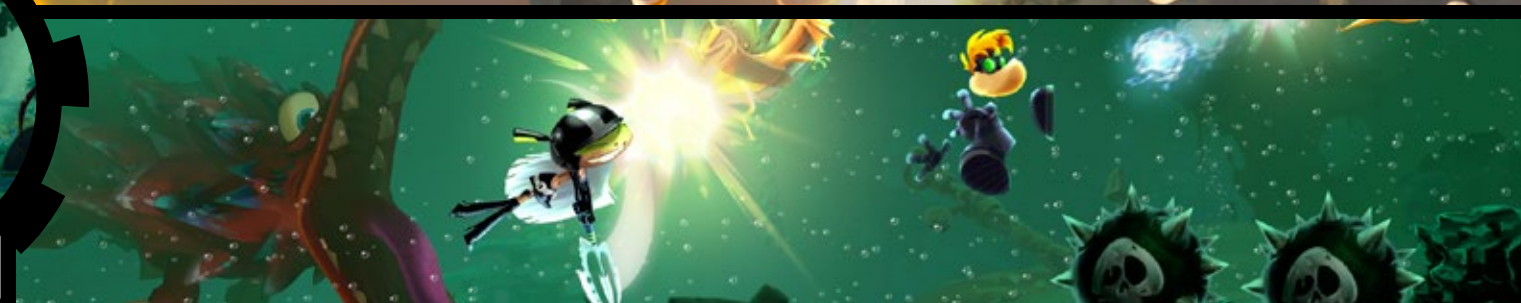
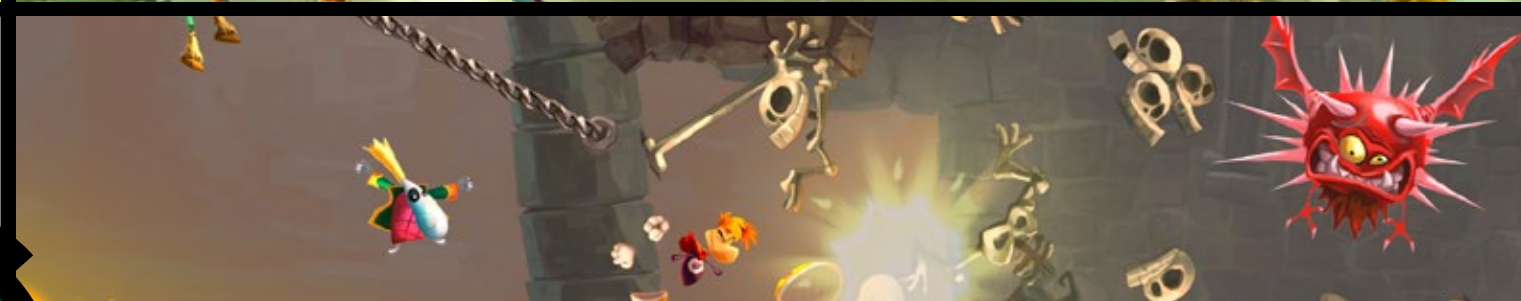
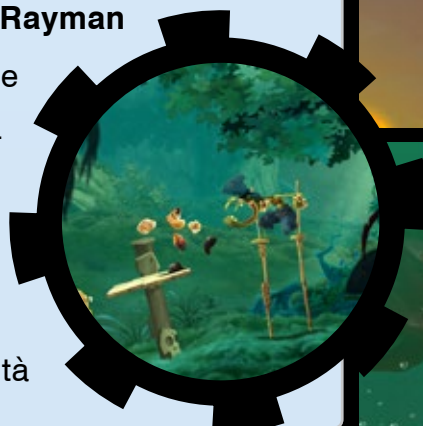
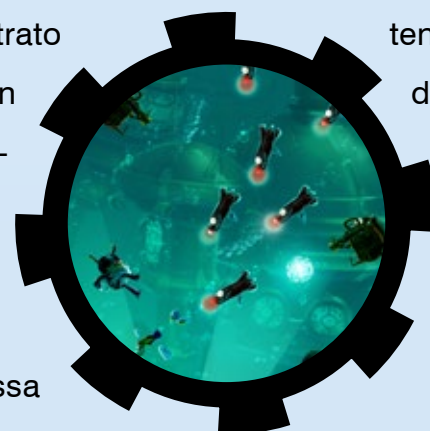
Grafica	85
Sonoro	85
Giocabilità	90
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 90

RAYMAN LEGENDS

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Ubisoft può senz'altro essere considerata una delle software house più prestigiose e prolifere al mondo, lo dicono i numeri delle sue produzioni e lo mostrano la qualità della maggior parte dei suo lavori. Il clamoroso successo ottenuto con **Rayman Legends** ne è la testimonianza più diretta e attuale alla quale possiamo fare riferimento. Il **platform**, uscito originariamente su **Wii U**, si rivelò un autentico capolavoro di stile e divertimento tanto che molti lo indicarono come uno dei migliori esponenti del suo genere. Ora la magia di Rayman Legends è esplosa anche sulla nuova generazione, con l'arrivo su **Xbox One** e **PlayStation 4**. Il risultato? Un successo scontato! Vista la già superba qualità

che ci riservava il titolo nelle sue precedenti versioni (**1080p** e **60 Fps**), questa nuova edizione si presenta al pubblico con pochissime novità, mettendo però in scena un comparto grafico più definito e nitido. Ulteriore piccola aggiunta, nella versione **Xbox One** sono stati introdotti tre costumi esclusivi e dieci nuove sfide... nulla di eclatante e valevole di particolari spunti di riflessione. In sostanza, **Rayman Legends** va preso per quello che è, un capolavoro dalle straordinarie tinte, orchestrato da una colonna sonora sfolgorante e un **gameplay** frenetico che mai vi annoierà lungo il corso dell'Avventura. Lo stile degli **stage** rappresenta uno dei picchi di maggior richiamo artistico che il mondo dei **platform game** possa ricordare e, ovviamente, in questa nuova versione la magia creata rimane inalterata e valevole dell'attenzione di chi ancora oggi non ha avuto la fortuna di provare il titolo. Se siete tra i pochi a non averlo giocato, fatevi un favore, recuperate questo splendido gioiello videoludico e godetevi un mondo creato su splendidi accostamenti cromatici, **level design** da urlo e boss di fine livello spettacolari. Un'esperienza unica, che ogni amante del genere (e non) dovrebbe provare!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

GENERE: PIATTAFORME

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	78
Sonoro	62
Giocabilità	51
Longevità	60

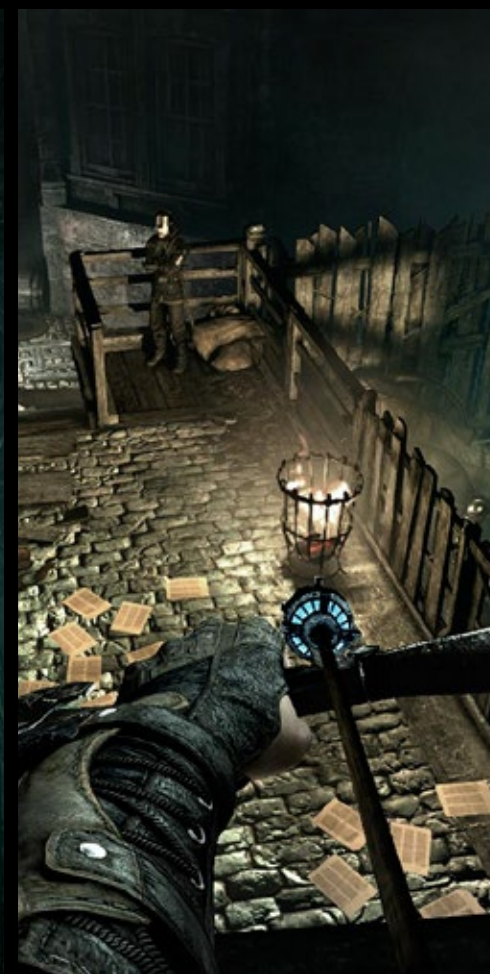
COMMENTA

GLOBALE 63

THIEF – PC

RECENSIONE completa

Lorenzo Pace

E' estremamente difficile sviluppare un titolo stealth: precedenti ci insegnano che si può andare incontro a un capolavoro o a un'inesorabile disfatta. Si tratta infatti di un genere di nicchia, di cui non tutti riescono a coglierne la raffinatezza. E, nella schiera dei giochi di questo tipo, vi è una saga caduta in declino ma che molto ha significato per l'industria videoludica: mi riferisco a **Thief**, la serie che vede come protagonista il ladro **Garrett**. I primi due titoli della saga, **The Dark Project** e **The Metal Age**, ci hanno fatto scoprire una perla nel mondo dei videogiochi. Tuttavia con **Deadly Shadows**, terzo capitolo della saga, il nome è caduto nel dimenticatoio. E così dieci anni dopo, nel 2014, **Eidos** e

Square-Enix ci propone uno spin-off della serie: saranno riuscite le due aziende a risollevare le sorti della saga? Ma partiamo dall'inizio: **Garrett**, è un ladro che agisce in un'ambientazione fittizia, denominata "La Città", in un'epoca vittoriana ma fortemente contaminata da elementi **steampunk**. Il gioco si apre con una sezione tutorial guidata dalla ladra **Erin**, conoscenza di Garret e compagna di furti fin troppo avventata. Senza svelare troppo sulla trama, elemento tutto sommato non fondamentale nel gioco, la storia prende le mosse dal **Barone**, il dittatore che tiene sotto scacco la città, impegnato in una sorta di rituale magico con molteplici adepti al seguito: ma la situazione precipitarapidamente e **Garret** si ritroverà dotato di particolari poteri molto utili...

La meccanica di gioco non è mutata, è stata solamente estesa. **Thief** è costruito secondo un dualismo che sembra affliggere gran parte dei titoli dell'ultimo decennio: da una parte è semplice, lineare, con percorsi immediati e intuitivi. Dall'altra è estremamente complesso e, se lo si vuole spremere sino all'ultima goccia, sarà necessario ingegnarsi per superare ostacoli ambientali non da poco. Potremo scegliere se seguire semplicemente la trama principale, cercando di rubare particolari oggetti di gran valore, oppure dedicarci alle quest secondarie, capaci di donarci un buon livello di sfida e in grado di allungare enormemente la longevità del titolo, che altrimenti sarebbe rimasta nella media. In aggiunta avremo la possibilità di derubare libe-

ramente i passanti o svaligiare le dimore dei cittadini, alla ricerca di preziosi bracciali o anelli non segnalati in alcuna quest. Come in tutti i giochi **ftealth** la furtività è l'elemento chiave, e per questo motivo è privilegiata una compagine di strumenti silenziosi ed efficaci piuttosto che quella delle armi adatte ad offendere. Il combattimento è infatti caldamente sconsigliato e, nel caso venissimo scoperti, sarà difficile fronteggiare qualsiasi guardia senza soccombere in pochi momenti. Quello che forse rappresenta l'elemento meno apprezzabile dell'ambientazione è la presenza di schermate di caricamento nel passare tra una zona all'altra della città. Dal punto di vista tecnico il titolo si comporta piuttosto bene, se non per alcune pecche piuttosto grossolane: la realizzazione poligonale della città è splendida ma 23 **GB** richiesti per l'installazione su **PC** sono troppi. Ad aggravare la questione vi sono i requisiti **hardware**, elevati per ottenere una buona fluidità del titolo al livello di dettaglio più alto. Aggiungiamo che l'**IA** nemica si rivela abbastanza scarsa. **Thief** risulta un buon gioco ma ci si poteva aspettare davvero molto, molto di più. Tuttavia, se siete appassionati del genere, lo potrete spremere fino in fondo!

VERSIONE: PC

PUBLISHER: EIDOS

SVILUPPO: EIDOS MONTREAL

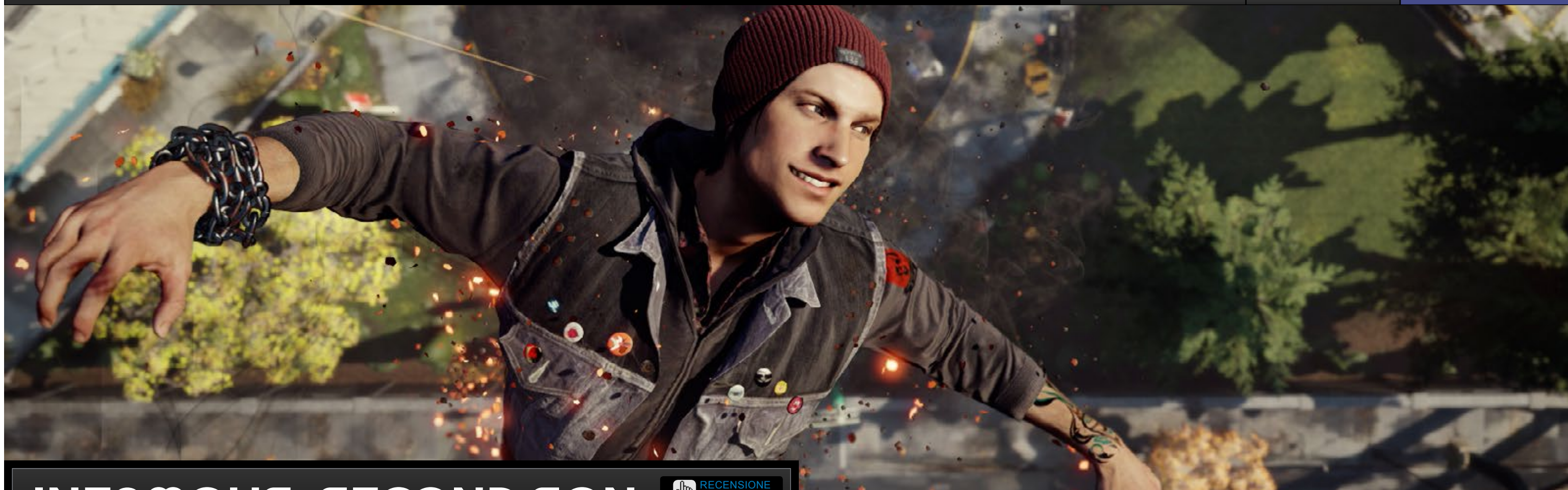
GENERE: STEALTH

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

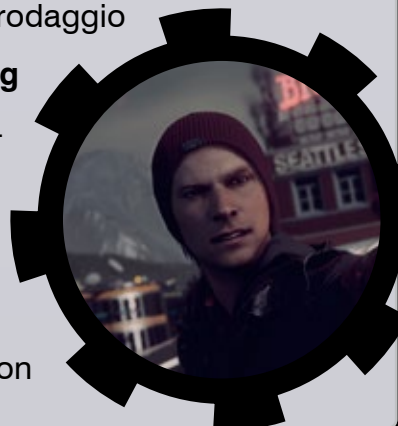
Grafica	85
Sonoro	75
Giocabilità	85
Longevità	80

COMMENTA

GLOBALE **80**

INFAMOUS: SECOND SON

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Diciamocela tutta, la rosa di videogiochi che ha aperto questa nuova generazione di console non verrà ricordata come la migliore di tutti i tempi, sia sul fronte **Microsoft** che su quello **SONY**. In soccorso a questa prevedibile fase di rodaggio arriva, su **PS4**, il terzo capitolo della serie **Infamous**, **action free roaming** firmato dai talentuosi **Sucker Punch**. Ancora di salvataggio o nuovo naufragio? Piattaforma nuova, protagonista nuovo: questa deve essere stata l'idea alla base della scelta che ha portato gli sviluppatori a cambiare il personaggio principale dei due precedenti capitoli. Dal buon **Cole** si è passati allo spiritosone di turno, tale **Delsin**, un ventenne fuori di testa con

la battuta sempre a portata di mano. Il ragazzo risulta ben caratterizzato e in grado di muoversi con disinvoltura tra le fila della sceneggiatura. Tuttavia il plot narrativo tenderà a sfilacciarsi e a perdere di mordente nel corso dell'avventura. Come accadeva nei precedenti episodi, anche questo **inFAMOUS: Second Son** ci propone una buona variante di attacchi e abilità. Chiaramente non troveremo le stesse soluzioni viste in precedenza, ma poteri diversi e caratterizzati da elementi visivi come fumo, video e neon. Ogni componente ci darà accesso a diverse possibilità di attacco, di difesa e movimento garantendoci una notevole varietà di stituazioni. Ciascuna di queste abilità sarà ricaricabile alle fonti naturali di quell'elemento stesso: il potere del fumo sarà acquisibile tramite le canne fumarie, l'abilità neon tramite le luci e le insegne dei negozi, mentre l'abilità video si potrà sostenere tramite gli schermi scovabili nella **Seattle** ricreata. I poteri, contrariamente a quanto accadeva in precedenza, non potranno essere cambiati in tempo reale, bensì sarà possibile sostituire il nostro stile di gioco solo accedendo alle rispettive fonti di generazione. La scelta appare discutibile, ma vi costringerà a studiare al meglio l'approccio della situazione a cui andrete incontro. Un punto in più sul piano strategico, ma uno in meno per la varietà d'azione che inevitabilmente scemerà durante gli scontri. Non subisce clamorose modifiche il sistema "buono o cattivo" attraverso il quale, prendendo determinate decisioni o agendo in

determinati modi, influenzeremo la nostra natura di uomo positivo o negativo. Inoltre a seconda delle nostre scelte, avremo accesso a poteri diversi e le missioni volgeranno in modi distinti seguendo il lato verso il quale abbiamo deciso di prevalere. Il **concept** di questo nuovo **Infamous** rimane pressoché lo stesso dei suoi predecessori, mettendo in scena un **gameplay** decisamente intuitivo e abbastanza collaudato. Tuttavia rimangono alcuni punti dolenti che si trascinano sin dagli albori... parliamo di una certa monotonia di fondo, di missioni non sempre originali e di un plot narrativo non entusiasmante. Inoltre, in questo nuovo episodio, manca il supporto delle missioni secondarie, inspiegabilmente assenti. Bisogna però dire che il titolo evidenzia un netto passo avanti rispetto al passato, mettendo in gioco una città in grado di restituire forti emozioni dal punto di vista visivo. **Seattle** mostra scorci davvero sensazionali, fatti di luci e riflessi incredibilmente realistici. Sul fronte Sonoro ci attestiamo nelle classica media, ma la longevità non supera la dieci di ore di gioco. **inFAMOUS: Second Son** si è rivelato un buon prodotto, al quale però manca più di un elemento per essere annoverato tra le fila dei top game.

VERSIONE: PS4

PUBLISHER: SONY

SVILUPPO: SUCKER PUNCH

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: SINGLE

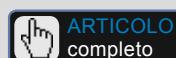
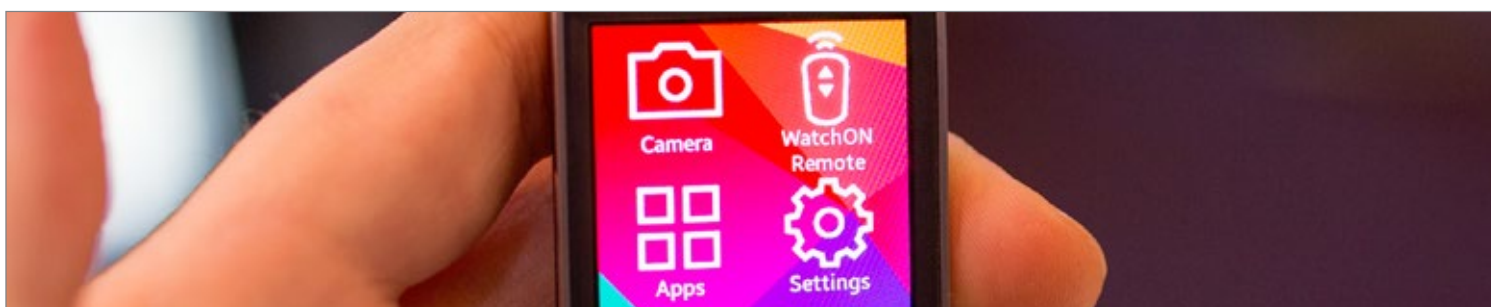
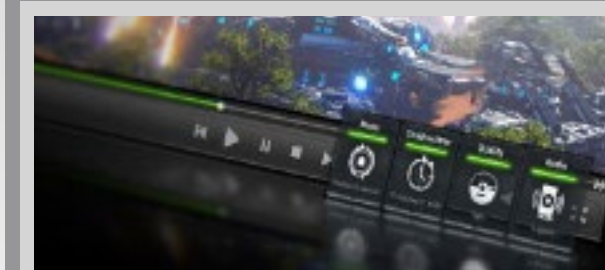
SITO UFFICIALE

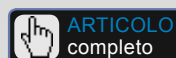
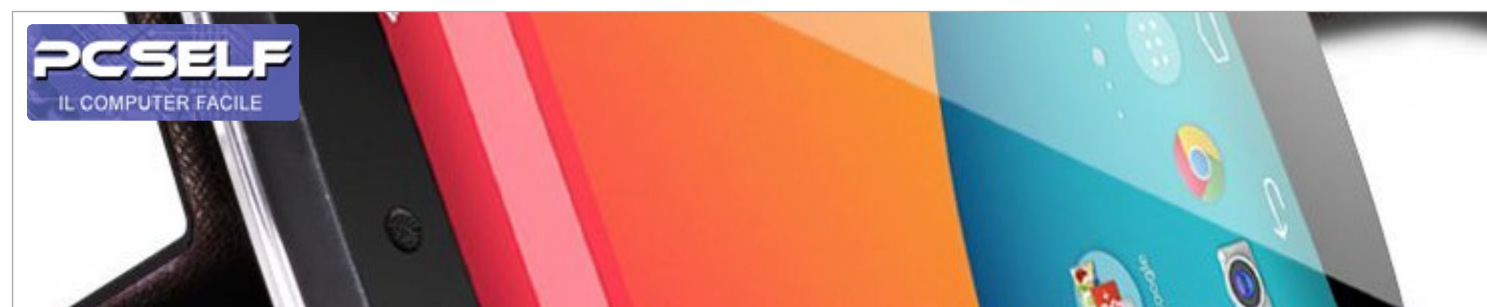
Grafica	*90*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*75*
Longevità	*70*

COMMENTA

GLOBALE 78

NUOVE SCHEDE VIDEO... ALL'ASSALTO DEI NOTEBOOK!

Una linea pensata per aumentare le prestazioni grafiche dei portatili

NVIDIA ha finalmente tolto il velo alla nuova linea di schede video **GeForce 800M**, una gamma di **GPU** studiate per **PC** portatili ad alte prestazioni. I modelli si distinguono nella **GTX 880M**, **870M**, **860M** (basate su architettura **Kepler**) e **GTX 850M** (realizzata su architettura Maxwell): i modelli di fascia più alta registrano una potenza superiore del 30%, 40% o addirittura 60% rispetto alla generazione precedente. Il lancio di **notebook** con le nuove **GPU** è assicurato dal supporto delle aziende più famose. Le schede, inoltre, consentiranno ai giocatori di condividere **online** i propri video **gameplay**: davvero notevole!

DA SAMSUNG GLI SMARTWATCH GEAR 2 E GEAR NEO

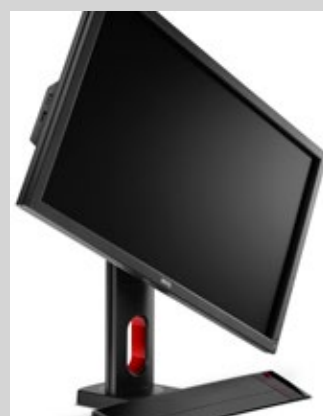
Due orologi di nuova generazione per tutti gli amanti dell'hi-tech!

In occasione del Mobile World Congress di Barcellona, Samsung ha presentato alcuni nuovi modelli di **smartwatch**: gli orologi intelligenti della serie **Gear**, che adoperano il il sistema operativo proprietario **Tizen**, abbandonando **Android** di **Google**. Rispetto alle versioni precedenti è stato integrato il tasto **Home** nella parte bassa del dispositivo e la fotocamera direttamente nel corpo dell **smartwatch**. Il display è un **Super Amoled** da 1,63 pollici, mentre l'autonomia della batteria si aggira intorno ai due/tre giorni.

ARRIVA NEXUS 5, IL NUOVO SMARTPHONE DI GOOGLE

Display Full HD, Android Kitkat e ben 2,3 Gigahertz di velocità

Ed ecco il Nexus 5! Essendo un prodotto di Google, il sistema operativo interno è aggiornato all'ultima versione di **Android**, la **4.4 Kitkat**. Dal punto di vista hardware il dispositivo utilizza componenti di qualità e performanti, come un processore **Snapdragon 800** da 2,3 **GHz**, 2GB di memoria ed un **display Full HD 1080p** con risoluzione pari a 1920 x 1080 pixel e 445 PPI. Insomma, ottimo sotto ogni punto di vista!

TRE MONITOR DA BENQ PER IL GAMING PROFESSIONALE

Schermi pensati per aumentare la definizione e ridurre sensibilmente la sfocatura

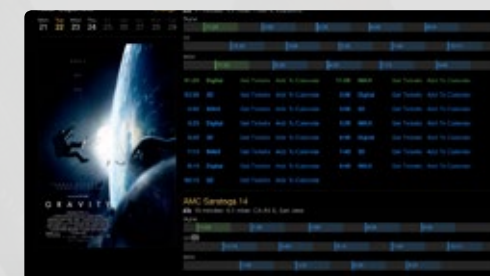
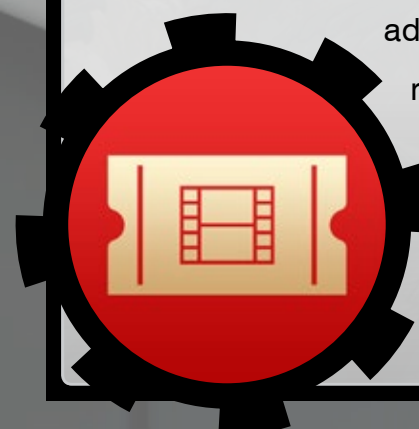
BenQ ha annunciato il nuovo monitor BenQ XL2720Z, da 27 pollici dedicato al gaming professionale, accompagnato dalle varianti da 24 pollici chiamate **XL2420Z** e **XL2411Z**. Tutti e tre i monitor vantano l'integrazione delle tecnologie **Motion Blur Reduction** e la **Low Blue Light**, che aumentano la qualità e la definizione dell'immagine. Un'ottima scelta!

CUFFIE ESCLUSIVE PER XBOX ONE!

Disponibili le Ear Force XO Four certificate Microsoft

Turtle Beach ha mantenuto la promessa: adesso sono disponibili gli headset **Ear Force XO Four**, certificati **Microsoft** per **Xbox One**! Dispongono della funzione **Chat Boost**, una feature che regola automaticamente il volume della chat in rapporto al volume del gioco.

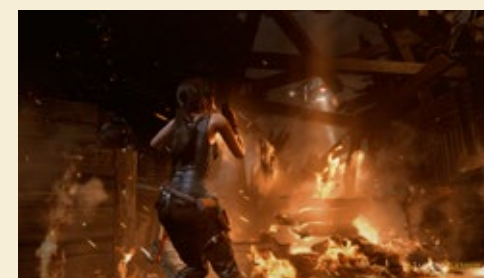
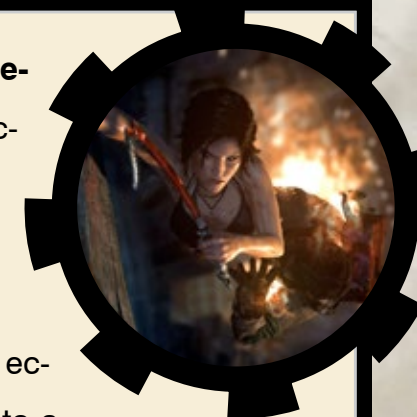
ITUNES MOVIE TRAILER 1.4

Macfordummies.it

iTunes Movie Trailer aggiunge tanti buoni motivi per essere utilizzata ancora più spesso. Grazie all'introduzione della versione 1.**4**, infatti, oltre ad una stabilità migliorata e alla correzione di bug, si potrà utilizzare un nuovo sistema di notifica **push** in base ai propri **Preferiti**: in questo modo **iTunes Movie Trailer** invierà una notifica ogni volta che il film di un vostro **trailer** sarà nei cinema. Il **software** è attualmente disponibile sull'**App Store**... e ovviamente è completamente gratuito!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
GameStorm

TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION

ARTICOLO completo
GameStorm.it

Tomb Raider è stato un titolo ottimo reboot, con numerosi elementi positivi sotto tutti i punti di vista. I pochi difetti che lo accompagnavano sono stati quasi tutti limati nella **Definitive Edition**, un **porting** davvero ben realizzato. Questo però non ci evita una domanda: acquistare a prezzo pieno un prodotto solo per alcune migliorie non è forse eccessivo? Ne consigliamo però l'acquisto a chi non ha giocato al titolo originale. Altrimenti potete sempre aspettare un inevitabile calo di prezzo!

GLOBALE
7.5

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

ARTILLERIZE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

GREPOLIS

ARTICOLO completo
GDR Online

Fonda splendide città, stringi potenti alleanze, sfrutta il potere degli Dei e conquista il mondo! Sei pronto a conquistare l'antica **Grecia**? Seguire le orme di **Alessandro**, **Perseo**, **Leonida**, **Achille** e gli altri eroi leggendari? In questo **browser game** gratuito, l'obiettivo è quello di sviluppare una piccola **Polis** (città in Greco) fino a farla diventare una grande cittadina, fino a istituire un potente esercito navale in grado di raggiungere isole lontane. Per la riuscita del tuo viaggio verso la gloria e l´onore dovrai anche prenderti cura degli Dei del **Pantheon** greco: **Zeus**, **Era**, **Atena** e **Poseidone**: il loro favore potrebbe essere essenziale per la tua vittoria... o la sconfitta!

FINAL FANTASY IX

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Final Fantasy IX è un gioco raro. E' forse uno dei capitoli meno amati dai giocatori per via dello stile fiabesco. Eppure è il preferito dal suo autore, **Hironobu Sakaguchi**, che ha creato tutti i più famosi episodi della saga. E' la storia d'amore tra l'avventuriero **Gidan** e la principessa **Garnet**, erede del regno di **Alexandria**. Durante la festa per il suo sedicesimo compleanno un gruppo di briganti tenta di rapirla, senza sapere che lei stessa è intenzionata a fuggire dal castello per scoprire quali siano le reali mire della madre. Ha inizio così un lungo viaggio, durante il quale si uniranno a lei altri sette personaggi, tra cui il maghetto **Vivi**, il prode cavaliere **Steiner** e la cacciatrice di draghi **Freija**. Il tutto sullo sfondo di un mondo che si avvicina alla sua prima rivoluzione industriale, con la creazione di veicoli che si spostano grazie alla nebbia. E tutto, tutto in questo gioco è straordinario: dalla cura nelle magie, alla ricostruzione delle città e dei luoghi, suggestivi in ogni occasione. Le musiche potrebbero meritare un discorso a parte: **Nobuo Uematsu** ha composto alcuni dei suoi brani più belli, nonostante in passato avesse già scritto opere incredibili. Ma quello che lascia senza parole è la poesia della sceneggiatura, che fino all'ultima scena riesce a conquistare con il mistero e la nostalgia che hanno soltanto le vere fiabe. E soprattutto ci mostra il finale più bello di sempre: nonostante tutto, riesce a convincerci che in fondo possa ancora esistere un lieto fine.